

| | |
|-----------------|--|
| dossier | médiamorphoses |
| Madeleine Bruch | Et s'il y avait de l'art dans ces écrans ? |

Et s'il y avait de l'art dans ces écrans ?

Madeleine Bruch

A une époque où maints artistes plasticiens produisent des œuvres hermétiques et peu séduisantes au premier abord, l'indispensable discours qui les accompagne a souvent le pas sur l'œuvre elle-même. Dans son refus de prendre des ready-made pour des lanternes, le grand public n'en désire pas moins accéder à des émotions qu'il trouve en terrain moins glissant, dans les expositions d'artistes du passé, et dans les arts du spectacle : danse, théâtre, cinéma, télévision, et maintenant vidéo y compris les jeux du même nom, se mettent à sa portée et même plus bas. L'attrait de ces jeux est d'abord celui du jeu lui-même : jouer et gagner, comme c'était le cas pour leurs initiateurs, les ingénieurs américains Steve Russel avec *Space War* (1962), puis Nolan Bushnell¹ auteur de *Pong* (1972). Il n'empêche que le succès des jeux passe par l'écran, par l'image, aussi sommaire soit-elle. Elle constitue non seulement le support du déroulement du jeu, mais elle doit aussi susciter l'intérêt du joueur.

De quelle esthétique relèvent ces images ?

On peut se poser la question. Comme l'écrit Marc Jimenez², "l'art est bien un domaine à part et de surcroît ambigu [...]" Si nous nous en tenons à l'objectif de cette science qui s'est constituée en tant que discipline indépendante au XVIIIe siècle avec la publication de l'ouvrage de Baumgarten *Aesthetica*, il s'agit de "l'étude scientifique et philosophique de l'art et du beau". A la suite du philosophe, nous pensons que "la faculté esthétique

est de l'ordre de la connaissance". D'ailleurs Aristote reconnaissait déjà un véritable plaisir dans la contemplation de la beauté, privilégiant celle de la nature, mais aussi celle qui peut naître à la vue des images "parce qu'on apprend en les regardant [...]"³. Plus tard Hegel traitera de l'intelligible qui apparaît derrière le sensible. Ce concept n'est-il pas trop ambitieux pour s'appliquer aux images de synthèse des jeux vidéo ? Pourtant Alain et Frédéric Le Diberder n'hésitent pas à intituler un des chapitres de leur ouvrage *Le dixième art*. Pour des raisons techniques les images de synthèse des jeux ont longtemps présenté un aspect caractéristique où



Boîte console années 70

© DR

se reconnaît l'empreinte de la machine ; on peut le définir par un "effet mosaïque". Des étapes dans l'adaptation et le perfectionnement du matériel ont permis des avancées progressives dès les années 70. Alain et Frédéric Le Diberder en ont dressé un tableau très documenté, nous renvoyons le lecteur à leur ouvrage. Actuellement, les jeux utilisent toutes les ressources du multimédia. Quant à ce dernier, comme le dit un jeune créatif⁵, Yacine Aït Kaci, "il contient une contradiction. Il signifie une accumulation de médiums

multiples : la musique, l'image, et le texte et en même temps il sous-entend la fusion de ces médias en un objet unique dont l'agencement passe par l'interactivité. C'est dans les conditions de cet agencement que se trouve le cœur de la création multimédia." Lorsque Bernard Jolivald publia son livre *Les jeux vidéo*⁶, il pouvait écrire qu'aucune filière, aucune formation n'existait consacrée à cette spécialité. Les choses ont bien changé depuis. Ainsi l'Ecole des Métiers de l'Image des Gobelins à Paris (EMI) est un vivier de jeunes créateurs très recherchés. L'EMI a mis sur pied, outre ses formations habituelles, une formation spécifique pour les anima-

teurs de jeux vidéo où l'enseignement est dispensé par cinq professionnels.

Des possibilités techniques au service de la création...

Les divers interlocuteurs consultés⁷ ont précisé que les utilisateurs arrivent à jongler avec les possibilités des nouvelles machines de traitement graphique. Ainsi des équipements tels que Quick-time VR qui utilisent des techniques de compression d'images et de son, permettent de multiplier par dix les possibilités du multimédia. Les équipements actuels "privilégient le geste et la manipulation directe et se comportent comme des machines d'exécution. Le but est dans l'approche quasi naturelle ou instinctive des systèmes [...]. Dès lors la capacité du sujet s'en trouve qualitativement transformée⁸". Ce qui est le plus important, c'est le potentiel de créativité des élèves, c'est ce potentiel qui fait la différence et non les techniques qui ne sont en

quelque sorte que des amplificateurs. On ne peut pas faire d'un ingénieur ou d'un informaticien un artiste, s'il n'a pas la sensibilité nécessaire. Mes interlocuteurs ont insisté sur l'importance du travail en équipe, qui est très enrichissant pour les participants offrant des profils différents : scénaristes, graphistes "papier", infographistes, mappeurs, animateurs, ingénieurs du son doivent coopérer.

La société bordelaise Kalisto, connue internationalement, emploie des graphistes "papier" dont la créativité est recherchée. Ils sont chargés des dessins préparatoires selon les scénarios correspondant aux différents niveaux de jeu, l'équivalent d'un *story board* pour un film et de la création des personnages. Le plus souvent, un artiste principal donne au jeu un aspect graphique homogène et veille à le conserver.

Un "Art Manager" distribue le travail aux graphistes "papier", aux mappeurs et aux animateurs. Un "Game

Manager" coiffe tout le jeu⁹ : en effet, ce qui va en assurer le succès, c'est le plaisir de l'utilisateur. Celui-ci est tributaire de la mise en œuvre technique, au service de la créativité du scénario, pour tenir le joueur en haleine. A ce propos, il est remarquable que les jeux qui ont le plus de succès, notamment les jeux d'aventures, sont basés sur des scénarios linéaires. Le concept de non linéarité s'est avéré peu valable. Par contre il est bon de prévoir des pauses, selon l'option du joueur. Par exemple, s'il arrive aux abords d'une cathédrale, il doit pouvoir la visiter puis reprendre la ligne du jeu. C'est donc tout un travail sur "la profondeur du jeu" qui doit être réalisé.

Les mappeurs assurent la réalisation de décors ; il faut qu'un décor ait de la consistance, soit harmonieux et crédible.

Les personnages, sur lesquels reposait le scénario des premiers jeux, avaient un rôle secondaire, au même titre que le cadre dans lequel ils évoluaient. Cependant au fur et à mesure de l'amélioration des images, un phénomène a

été mis à profit par les éditeurs : c'est la grande place prise par les héros dans l'imaginaire des joueurs. Les héros devenus populaires peuvent donner lieu à de nouvelles versions d'un jeu avec technique améliorée et renouvellement de scénarios ainsi qu'à la fabrication de produits dérivés, jusqu'à l'édition de bandes dessinées, création de dessins animés et même de films. Un des exemples significatifs est celui de Lara Croft, héroïne des différentes versions du jeu *Tomb Raider*, consacrée par la grande presse¹⁰. Un article de Guillaume Fraissard, qualifie les héros, de super VRP des éditeurs. Les personnages principaux deviennent des emblèmes commerciaux. Le critère de qualité s'impose. De l'avis des professionnels, il est d'ailleurs impossible de savoir pourquoi un personnage de jeu devient un héros. Cela appartient au mystère de la mode et de ceux qui l'anticipent lesquels sont plus doués d'intuition que de logique.



Tomb Raider

Jean-Pierre Changeux¹¹, dans son ouvrage sur l'art intitulé *Raison et Plaisir* traite de l'existence de "mêmes" de formes, "prégnants", au fort pouvoir émotionnel et de leur évolution entre eux avec des "mêmes" de sens, sujets à des évolution parallèles. Il ajoute, avec des exemples à l'appui, qu'il devient possible de suivre l'adaptation de ces "mêmes de forme et de sens", issus du monde antique, jusqu'au contexte culturel de la Renaissance, puis de la Contre-Réforme. Le tableau se trouve donc être sujet à une évolution longitudinale de "mêmes de forme", et à un entrecroisement (intrication) "vertical", de multiples "mêmes de sens" que l'artiste fait converger [...].

Les figures inusables des héros

Pour les images animées des films ou des jeux, il est probable que jouent des paramètres voisins. S'il fallait trouver pour Lara Croft, un "même de forme et de sens", ce serait le modèle de l'inusable femme fatale, présente dès les premières décennies du XXe siècle au cinéma, par exemple dans la création par Fritz Lang, du robot sensuel incarné par Brigitte Helm dans le film *Métropolis*, ou encore dans celle de Josef von Steinberg, auteur de *L'Ange Bleu*, rôle célèbre confié à Marlène Dietrich. Chez Lara Croft, le personnage actualisé laisse voir sous la transparence des vêtements, un corps plus en celluloïd qu'en peau et muscles, mais tous les accessoires de la séduction sont présents : bas noirs, shorts ultra courts, lunettes noires. A vrai dire, c'est le visage de l'héroïne, que l'on ne peut confondre avec aucun autre, un regard plein de détermination sous des sourcils méphistophéliques. La chevelure brune est rassemblée en natte dont les mouvements accompagnent des réflexes plus rapides que l'éclair. Un inconvénient est que les héros virtuels semblent se mouvoir en apesanteur et en aucun cas n'apportent la sensation de vie liée à la gravité.

Comme l'écrit Patrick Longuet : "L'aventure d'un jeu vidéo demande une tête bien pleine dans un corps de culturiste [...] L'érudition fait son cinéma interactif. D'où la nécessité d'un monde beau comme un phantasme [...] alliage de la roche brute, et des colonnes sculptées, de l'air des cimes et des profondeurs océanes [...] la nature est la scène d'une vision babylonienne ou pharaonique du

monde [...] en fait elle n'est qu'une imitation, une nature virtuelle [...] c'est là que le joueur entre en scène, pour accomplir une performance double : sportive et cérébrale¹²."

Dans le jeu d'aventure créé par Kalisto *Nightmare Creatures 2*, (édité par Universal) vous pouvez affronter vingt deux races différentes de monstres et six "bosses" géants et gardiens des mondes à visiter (un boss apparaît généralement à la fin d'un niveau de jeu). Ces monstres français possèdent à mon sens une immense supériorité sur d'autres monstres stéréotypés américains ou japonais. Les premiers sont plus crédibles. Là, le talent des graphistes joue à plein. Une de ces créatures de cauchemar¹³ possède une tête de mort telle qu'on peut en voir sur les planches d'anatomie, ou dans les *vanités* de la peinture traditionnelle. Une chaîne garnie de têtes de morts en réduction entoure son cou de la créature. Tout son corps est "mappé" de peau humaine. On trouve ici à plusieurs échelles l'image qui depuis des siècles symbolise la mort, on peut évoquer aussi bien les indiens, réducteurs de têtes... "Mêmes" de forme et de sens se conjuguent, ici, avec humour noir. A côté, le monstre de *Final Fantasy 8* ne représente plus qu'une figure de carnaval en carton-pâte. Viollet-le-Duc recommandait dit-on aux sculpteurs qui restauraient les gargouilles et démons médiévaux des cathédrales d'avoir toujours présent à l'esprit les traits d'un ou plusieurs êtres bien vivants. Un principe toujours efficace pour les jeux vidéo.

Dans un style différent, plus souriant, on ne peut passer sous silence ces autres monstres – de poche cette fois – que sont les Pokémons, jeu célèbre destiné aux enfants. Le fameux créateur du plombier Mario¹⁴, le graphiste Shigeru Miyamoto a apporté son talent aux cent cinquante Pokémons qu'il faut capturer. Et l'agrandissement de la tribu est prévu... si bien que les enfants craignent de voir disparaître leurs anciens héros. Erreur à ne pas commettre. Sans être spécialiste ès Pokémons, comment ne pas regretter, s'il disparaît, le délicieux *Mystherbe* qui a une plante verte dont les feuilles ondulent sur sa tête en guise de cheveux, un corps de poisson mauve et deux pieds de Mickey véloce ; ou encore *Saquedeneu* qui ouvre un œil étonné de cyclope au centre d'une inextricable pelote de boyaux, et *Popokko*, "créature verte" rehaussée d'une

marguerite jaune sur le crâne en guise d'hélice d'hélicoptère appartenant à la famille des Pokémons Plante/Vol ; il mesure soixante centimètres et pèse un kilo... Il semble que dans les analyses du succès mondial de ce jeu, le visuel soit parfois sous-estimé : les Pokémons séduisent par l'hybridation loufoque, entre végétaux, insectes, animaux et objets. De plus les éléments du collage, aussi extravagant soit-il, sont parfaitement intégrés les uns aux autres. Quant aux expressions des petits monstres, elles sont simplement celles des émotions humaines. Cependant on trouvait récemment sur le site *jeux video.com* d'Internet une publicité pour la pro-chaine diffusion de la mascotte *Pikachu* transformée en Tamagotchi dont l'apparence n'est plus qu'une improbable silhouette en pointillés, mobile sur un écran minuscule. La richesse des représentations mentales enfantines compensera sans doute les carences de l'image ; celle-ci est d'ailleurs le plus souvent dégradée dans les produits dérivés. Elle n'en joue pas moins son rôle de rappel.

Gardons-nous de croire que le tout des jeux se trouve dans la puissance des machines et les logiciels d'aide à la création. Dans leur ouvrage *L'aventure des Images*, François Schuiten et Benoît Peeters¹⁵, montrent que les auteurs du jeu *Myst*, Robin et Rand Miller, ont su tirer parti des moyens financiers réduits dont ils disposaient, avec des images en plans fixes et des personnages qui n'interviennent que sporadiquement et la réalisation, au moyen d'un logiciel simple (hypercard). L'essentiel étant l'exploration des différents âges d'une petite île que le joueur parcourt en caméra subjective... La force de *Myst* tient à l'intelligence du scénario et à la cohérence de l'univers qu'il développe. *Myst* est nourri de références à Jules Verne et au monde du livre. La bibliothèque, point de départ de l'aventure, est remplie de volumes anciens, de reliures patinées par les siècles, ou rongées par les flammes. " Comme si à l'orée d'un nouveau média, cette œuvre pionnière avait voulu re-



Pokemon

connaître sa dette, vis-à-vis de la "Galaxie Gutenberg [...]". Pour rester dans le domaine des jeux d'aventures, une réussite récente sur le plan esthétique est celle de *Nomad Soul*, (édité par Eidos support CD-Rom PC). Le français David Cage est l'auteur de la base du scénario, combinant dans le multimédia : un très beau graphisme en 3 D, le dessin d'une ville imaginaire et une bande son très prestigieuse comportant cinq des chansons du dernier album de David Bowie. Le joueur a le choix de s'incarner dans différents personnages, peut rencontrer Boz, l'avatar de Bowie avec lequel il peut dialoguer. " Réel ? Virtuel ? Tout *Nomad Soul* balance entre ces deux mondes¹⁶. "

Beaucoup moins significatifs sur le plan esthétique, sont à nos yeux des réalisations où les auteurs succombent au style photo réaliste. Ainsi en est-il du jeu *Final Fantasy 8* annoncé comme le monument des jeux de rôle. Les visages sont conventionnels, les paysages et décors n'ont pas beaucoup de consistance, même s'ils sont animés par des couleurs psychédéliques.

Vers un dixième art ?

En conclusion nous dirons que les meilleurs jeux satisfont aux critères de raison et plaisir. Logique du jeu, plaisir du choix, maîtrise d'une situation difficile, identification au héros, combats... l'éventail est largement ouvert et peut faire le bonheur des joueurs, depuis ceux qui recherchent un stimulant intellectuel jusqu'à ceux qui sont attirés par le défouloir de la violence virtuelle. Quant au graphisme des jeux, les meilleurs sont à nos yeux ceux qui dérivent de l'art populaire de la bande dessinée, avec, maintenant, les possibilités du multimédia, l'incrustation d'images, de séquences filmées de toutes provenances, grâce aux techniques numériques. Pour ce dernier, on peut reprendre la formule de Laurent Jullier : " Le médium ordinateur exprime le style post-moderne, transformation, hybridation, mélange¹⁷. " Cet art est celui du collage, initié au début du XXe siècle par le peintre cubiste Georges Braque et qui se trouve démultiplié grâce aux facilités of-

Madeleine Bruch

Et s'il y avait de l'art dans ces écrans ?

fertes par les logiciels de traitements d'images. Les éditeurs sont conscients de l'importance du visuel dans le succès des jeux. Si la "jouabilité" reste prépondérante, elle doit être accompagnée d'images fixes ou animées, de la présence de héros qui incarnent les phantasmes du joueur. D'où l'importance des scénaristes, graphistes, infographistes, mappeurs et de ces "métisseurs des arts" à compétences multiples. Ils peuvent être considérés comme des artistes qui vivent de leur art, travaillent sur commande, selon un cahier des charges et des délais impartis. Ce qui n'interdit pas aux talents de s'épanouir malgré ces conditions : pendant des siècles de très grands peintres et sculpteurs y ont été assujettis. Les jeux nous en disent long sur la société dans laquelle nous vivons, sur sa violence, le retour des mythes primitifs qui s'y manifestent, sur la perte de contact avec le réel. La fiction étant ce qu'elle est, quel que soit le moyen d'expression, la chirurgie des images, n'est pas en elle-même plus dangereuse que le travail du romancier qui crée un personnage en faisant l'amalgame des caractères de plusieurs individus qu'il a pu rencontrer. Le danger de déréalisation trop poussée des images virtuelles se produit lorsque le joueur s'y complait au point de les prendre pour modèles. Il s'éloigne alors de plus en plus de la nature et du réel.

A la limite, le phénomène *Otaku*, se produit jusque sous nos climats, d'où la floraison de femmes à cheveux rouges vifs qui veulent ressembler aux héroïnes si séduisantes dans le contexte des jeux, avec des coiffures incroyables (le trai-



Myst

tement des cheveux est long et difficile en images de synthèse, aussi un effet de coupes abruptes fait souvent l'affaire). Voilà pourquoi un groupe de cosmétiques en vient à placarder des affiches vantant un gel à effet "Out of bed" (saut du lit) garanti. On peut comprendre que, par réaction, une des tendances actuelles notamment dans le cinéma, soit de privilégier la réalité la plus banale.

Qu'en sera-t-il des jeux ? Les meilleurs se cantonneront-ils dans le fantastique, les catastrophes, les violences ? Leur esthétique pourra-t-elle aborder des voies moins primitives ? En tout cas, actuellement, les jeux vidéo influencent le monde de l'art. Nous apprenons que la Royal Academy, prépare une exposition réunissant treize

artistes, sur le thème : "Apocalypse, beauté et horreur dans l'art contemporain" ; il s'agit d'une sélection d'œuvres utilisant la violence comme matière¹⁸. Si l'on en juge, par la reproduction d'un des tableaux, Shelter de Jeff Koons (1996/97), son univers ne déparerait pas un jeu vidéo. Cette ten-

dance rejoint la ligne de la Figuration narrative qui a déjà marqué plusieurs peintres majeurs de notre époque, tels Erro, Rancillac, Monory, Télémaque, ou Equipo Cronica., qui avaient choisi dès les années 60 de s'exprimer dans un langage évoquant les affiches publicitaires, le cinéma, la bande dessinée, dans le but de jouer un rôle d'éveilleur, de critiquer la société où nous vivons. On ne peut que souhaiter voir des créatifs multimédia dépasser, ainsi, une recherche purement ludique.

| 44 médiamorphoses | dossier |
|---|--|
| Et s'il y avait de l'art dans ces écrans ? | Madeleine Bruch |
| <p>Notes :</p> <p>1. Le Diberder, Alain et Frédéric, <i>L'Univers des jeux vidéo</i>, Paris, Ed. La Découverte "Cahiers libres", 1998, p. 17 et 20.</p> <p>2. Jimenez, Marc, <i>Qu'est-ce que l'esthétique</i>, Ed. Gallimard, Folio "Essais", 1997 p. 10, 20 et 22.</p> <p>3. Begel, Florence, <i>La Philosophie de l'art</i>, Memo Seuil, Paris, 01/1998, p. 10.</p> <p>4. Le Diberder, Alain et Frédéric, loc. cit. p. 100.</p> <p>5. Batifoulier, A., "L'Eclectique du numérique", <i>Le Monde interactif</i>, 09/02/2000.</p> <p>6. Jolival, Bernard, <i>Les jeux vidéo</i>, PUF, coll. Que sais-je ?, 1994</p> <p>7. A l'EMI, le directeur des études, M.Villoing, et un professeur de multimédia M.Tavan ; chez Kalisto, son créateur et président actuel Nicolas Gaume.</p> <p>8. Clayssen, D., Lobstein, D., Zeitoun, J., <i>Les nouvelles images</i>, Dunod, Mars 1991, p. 6.</p> <p>9. Pour plus de détails sur la chaîne de production, d'un jeu vidéo, ou pourra se reporter à l'entretien avec Eric Mallet dans ce même dossier.</p> | <p>10. Dossier "L'invasion des cyberhéros", <i>Le Nouvel Observateur</i>, 17/23, Décembre 1998, p. 14.</p> <p>Fraissard, G., "Les Héros, super-VRP des éditeurs", <i>Le Monde interactif</i>, 01/03/2000.</p> <p>11. Changeux, Jean-Pierre, <i>Raison et plaisir</i>, Ed. Odile Jacob, 1994, p. 66.</p> <p>12. Longuet, P., "Indiana Jones contre Lara Croft", <i>Le Monde interactif</i>, 16/02/2000.</p> <p>13. "Nightmare Creatures 2", <i>Games Dream</i>, février 2000 p. 3.</p> <p>14. Geoffroy, T. et Fraissard, G., "Le super plombier des jeux vidéo", <i>Le Monde interactif</i>, 21/06/2000</p> <p>15. Schuiten, François et Peeters, Benoît, "L'aventure des images", <i>Mutation</i>, n°167, octobre 1996, p. 166.</p> <p>16. Maman, J.M., "Rencontre avec Boz, alias Bowie", <i>Le Monde</i>, 22/12/1999.</p> <p>17. Jullier, Laurent, <i>Les images de synthèse</i>, Nathan-Université, Paris, 1998, p. 98.</p> <p>18. Buck, L., Interview de Rosenthal, N. et Wigram, M., "Apocalypse : la bête à 13 têtes", <i>Journal des arts</i>, 22/09/2000 p. 7.</p> |